Warnung für die Besitzer von Projektionsfernsehgeräten

Standbilder können die Bildröhre nachhaltig beschädigen oder Flecken auf der Phosphorschicht der Bildröhre verursachen. Wiederholte oder längere Benutzung der Großbildschirme durch Computerspiele sollte vermieden werden.

Epilepsie-Warnung

Diese Hinweise sollten vor Benutzung des Spiels durch Erwachsene und insbesondere durch Kinder sorgfältig gelesen werden.

Bei Personen, die an photosensibler Epilepsie leiden, kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden, in der Regel sind diese Spiele für Menschen mit Epilepsie jedoch nicht gefährlich. Es können auch Personen von Epilepsie betroffen sein, die bisher noch nie einen epileptischen Anfall erlitten haben. Falls bei einer Person selbst oder bei einem ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, sollte sie sich vor Benutzung des Spiels an ihren Arzt wenden. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei einem Erwachsenen oder einem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewusstseinsverlust, Desorientiertheit oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen bzw. Krämpfen auftreten, so sollte das Spiel SOFORT beendet und ein Arzt konsultiert werden.

Vorsichtsmaßnahmen während der Benutzung

Bei Bestehen einer Epilepsie mit Photosensibilität sind einige Vorsichtsmaßnahmen sinnvoll, ohne dass hier generell von der Benutzung von Computer- und Videospielen abgeraten werden muss.

- Man sollte sich nicht zu nah am Bildschirm aufhalten. Man sollte so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt sitzen.
- Für die Wiedergabe des Spiels sollte ein möglichst kleiner Bildschirm verwendet werden.
- Man sollte nicht spielen, wenn man müde ist oder nicht genug Schlaf gehabt hat.
- Es sollte darauf geachtet werden, dass der Raum, in dem gespielt wird, gut beleuchtet ist.
- Bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels sollte jede Stunde eine Pause von mindestens 10 - 15 Minuten eingelegt werden.





Inhalt

 BEFEHLSÜBERSICHT

In diesem Abschnitt werden die zum Spielen von *Football Mania* notwendigen Befehle erklärt. Es sind drei verschiedene Controller aufgelistet, die du nach deinen Vorstellungen konfigurieren kannst. (Weitere Informationen hierzu erhältst du im Abschnitt *Controller-Konfiguration*.)

Spielbefehle

Aktion	**Gravis™ GamePad Pro™**	**Microsoft® SideWinder™ Game Pad**	**Tastatur**
Spieler bewegen/ Nachhilfe	Steuerkreuz	Steuerkreuz	Pfeiltasten
Pass/Kopfball Pass/ Grätsche/Auf den Ball zu laufen	Taste **1**/**Rot**	**A**	S
Langer Ball/ Stehender Angriff	Taste **2**/**Gelb**	**B**	A
Schuss/Kopfball direkt	Taste **3**/**Grün**	**C**	D
Power-Up aktivieren	Taste **4**/**Blau**	**X**	W
Sprint	Taste **8**/ **Trigger rechts (unten)**	**Trigger links**	SHIFT
Spielerwechsel/ Extratalent	Taste **7**/ **Trigger links (unten)**	**Trigger rechts**	Q
Spielpause	Taste **9**/**SELECT**	**START**	LEERTASTE

Extratalente

Drücke die Taste zum Ausführen eines Extratalents, während dein Spieler dribbelt, um einem Angreifer auszuweichen. Du kannst die Extratalent-Taste ebenso verwenden, um einen besonders harten Schuss, den sogenannten **Skorpion-Schuss**, auszuführen. Drücke dazu die Extratalent- und die Schuss-Taste gleichzeitig. Der Spieler kickt den Ball dann in die Luft und schießt ihn in die Richtung, in die er blickt.








Menübefehle

Aktion	GamePad Pro	SideWinder	Tastatur	Maus
Menüpunkte markieren	Steuerkreuz OBEN/UNTEN	Steuerkreuz OBEN/UNTEN	Pfeiltasten	Cursor über die Option bewegen
Optionen umschalten	Steuerkreuz LINKS/RECHTS	Steuerkreuz LINKS/RECHTS	Pfeiltasten	Auf Pfeile linksklicken
Markierte Option wählen	Taste 1/**Rot**	**A**	ENTER	Linksklicken
Abbrechen/ Zurück zum vorherigen Bildschirm	Taste 2/**Gelb**	**B**	ESC	Rechtsklicken



EINLEITUNG

Im LEGOLAND® ist alles in bester Ordnung: Die Qualifikationsrunde um den LEGO® Pokal beginnt, und du hast dich qualifiziert. Die Idylle wird jedoch jäh gestört, denn der gemeine Brickster und seine Roboter-Kumpanen, die Bricksterbots, treiben wieder ihr Unwesen – also sei vorsichtig!

Nun liegt es an dir, ein leistungsstarkes Team aufzubauen. Dein Fußball-Abenteuer wird dich an weit entfernte Orte führen, wo du gegen die besten Fußballteams von ganz LEGOLAND® antreten musst. Wo wird wohl dein großes Finale stattfinden?

Bist du bereit für diese Herausforderung? Hast du auch das Zeug, einem Intergalaktischen All-Star auf dem Mars den Ball abzunehmen? Freddy Fit, seines Zeichens Schiedsrichter und rasender Reporter, und die friedvollen Bewohner von LEGOLAND zählen auf dich. Schwing dich in deine Fußballschuhe, leg die Schienbeinschoner an und stürz dich kopfüber in dein *Football Mania*-Abenteuer!

Informationen über dieses und weitere LEGO Produkte gibt es unter **www.lego.com/software**

Weitere Informationen über Spiele von Electronic Arts™ findest du unter **www.ea.com**

Hinweis: In der beiliegenden Referenzkarte findest du Informationen über den Technischen Kundendienst.





SCHNELLSTART

Beginne sofort mit einem Spiel, ohne dir Gedanken um die vielen verschiedenen Spieloptionen zu machen. An solch einem Spiel können ein bis vier Spieler teilnehmen. Bei einem Spiel mit KO-System für bis zu vier Spieler.

1. Wähle im Hauptmenü die Option SCHNELLSTART.
2. Weise die Controller zu. (Weitere Informationen hierzu findest du im Abschnitt *Controller-Zuweisung*.) Drücke die Taste **1**, um fortzufahren.

   Hinweis: Du kannst die Aufstellung deines Teams ändern. (Weitere Informationen hierzu findest du im Abschnitt *Aufstellung*.) Markiere BESTÄTIGEN und drücke die Taste **1**, nachdem du eine Aufstellung gewählt hast. Bewege dann das Controller-Icon zurück auf den Kreis zur Teamauswahl.
3. Drücke die Taste **1**, um mit dem Spiel zu beginnen.



SO GEHT'S LOS

Du kannst verschiedene Spieleinstellungen wie z.B. den Schwierigkeitsgrad, die Sound-Lautstärke und die Controller-Belegung ändern. Im Folgenden werden all diese Einstellungen erklärt.

Ein Spiel laden/speichern

Wenn du *Football Mania* startest, wirst du aufgefordert, einen Namen einzugeben, unter dem du dein Spiel speichern möchtest. Ebenso hast du die Möglichkeit, ein zuvor gespeichertes Spiel zu starten. Möchtest du ein Spiel speichern, markiere mit dem Steuerkreuz einen freien Speicherplatz und gib mithilfe der Buchstaben einen Namen ein. Du kannst den Namen auch über die Tastatur eingeben. Drücke die Taste **1**, um das Spiel zu speichern.

- Nachdem du einmal gespeichert hast, wird dein Spielfortschritt in Zukunft automatisch gespeichert.
- Markiere mit dem Steuerkreuz ein gespeichertes Spiel und drücke dann die Taste **1**, um es zu laden.

Hauptmenü



SCHNELLSTART	An solch einem Spiel können ein bis vier Spieler teilnehmen. Es handelt sich um ein Standardspiel, das zufällig ausgewählt wird. (Weitere Informationen hierzu findest du im Abschnitt *Schnellstart*.)
FREUNDSCHAFTSSPIEL	Dieser Modus ist prinzipiell genauso aufgebaut wie der Schnellstart-Modus, allerdings kannst du vor Spielbeginn verschiedene Einstellungen vornehmen. An diesem Spiel können ebenfalls bis zu vier Spieler teilnehmen. (Weitere Informationen hierzu findest du im Abschnitt *Freundschaftsspiel*.)
STORY	Im Story-Modus von *Football Mania* nimmst du an verschiedenen Turnieren teil. Du begibst dich auf eine Reise, um den Brickster und den Qualifikationspokal aufzustöbern. (Weitere Informationen hierzu findest du im Abschnitt *Story-Modus*.)
SKILL-MODUS	In diesem Fußballtraining lernst du, die Spielbefehle zu beherrschen. Außerdem kannst du hier zusätzliche Spieler für dein Team freischalten. (Weitere Informationen hierzu findest du im Abschnitt *Skill-Modus*.)
LEGO® POKAL	Trete gegen 32 verschiedene Teams an. (Weitere Informationen hierzu findest du im Abschnitt *LEGO Pokal*.)
OPTIONEN	Nimm Änderungen an den Spieleinstellungen vor. (Weitere Informationen hierzu findest du im Abschnitt *Optionen*.)
ZURÜCK ZU WINDOWS	Beende *Football Mania* und kehre zu Windows zurück.

Bildschirm Optionen

Im Optionen-Menü kannst du Änderungen an den Sound-, Grafik-, Steuerungs- und anderen Optionen vornehmen.

Hinweis: Standardeinstellungen erscheinen in diesem Handbuch **fett** gedruckt.



Sound



Ändere die Lautstärke der Musik, der Soundeffekte oder der Sprachausgabe.

1. Markiere mit dem Steuerkreuz eine Option und bewege dann ebenfalls mit dem Steuerkreuz den Schieberegler.
2. Drücke die Taste **2**, um zum Optionen-Menü zurückzukehren.

Controller-Konfiguration

Lege eine Konfiguration für deinen Controller oder deine Tastatur fest. Du kannst die Tasten nach deinen Vorstellungen belegen. Schalte mit dem Steuerkreuz durch die Controller-Optionen oben im Bildschirm. Markiere mit Steuerkreuz UNTEN eine Aktion und eine Taste, mit der du diese Aktion ausführen möchtest. Drücke die Taste **1**, um die Belegung einer Taste zu ändern. Weise der entsprechenden Aktion eine andere Taste zu. Die Bezeichnung dieser Taste wird dann eingeblendet.

- Drücke die Taste **2**, um die neue Tastenbelegung zu bestätigen und zum Optionen-Menü zurückzukehren.
- Markiere die Option STANDARD und drücke die Taste **1**, um die Tastenbelegung wieder auf die Standardeinstellung zurückzusetzen.

Spieleinstellungen

Mit dem Steuerkreuz kannst du durch die verschiedenen Einstellungen der folgenden Optionen blättern:

SCHWIERIGKEIT	**LEICHT**/MITTEL/SCHWER
POWER-UPS	**EIN**/AUS
SPIELLÄNGE	Stelle die Spiellänge auf 4, **6** oder 8 Minuten ein.

- Drücke die Taste **2**, um deine Änderungen zu bestätigen und zum Optionen-Menü zurückzukehren.

Erweiterte Grafikeinstellungen

Passe die Grafikeinstellungen an deinen PC an. Zusätzlich zum Grafik-Adapter, kannst du die folgenden Einstellungen vornehmen. Einige dieser Optionen können aufgrund des verwendeten Adapters abweichen. Verwende das Steuerkreuz, um die folgenden Einstellungen in diesem Menü auszuführen:

BILDSCHIRM-MODUS	Wähle eine Bildschirmauflösung. Die Standardeinstellung ist **640x480**. Wähle einen Farbmodus (16- oder **32**-Bit).
ANTI-ALIASING	Bestimme den Glättungsgrad der Übergänge. Je besser dein Computer ausgerüstet ist, desto höher kannst du den Glättungsgrad einstellen.

DETAILS SPIELER	Wähle die für deinen Computer am besten geeignete Einstellung (NIEDRIG, MITTEL oder HOCH). Entscheidest du dich für die Einstellung HOCH, läuft das Spiel möglicherweise langsamer, wenn dein Computer nicht so gut ausgestattet ist.
DETAILS LEVEL	Wähle die für deinen Computer am besten geeignete Einstellung (NIEDRIG, MITTEL oder HOCH).

- Drücke die Taste **2**, um deine Änderungen zu bestätigen und zum Optionen-Menü zurückzukehren.

Einstellungen laden/speichern

Markiere mit dem Steuerkreuz die folgenden Optionen dieses Menüs. Drücke Taste **1**, um deine Auswahl zu treffen:

LADEN	Lade im Bildschirm Optionen geänderte Optionen.
SPEICHERN	Speichere im Bildschirm Optionen geänderte Optionen.
SPIELSTÄNDE	Lade, erstelle oder lösche Spielstände.

 SO WIRD GESPIELT

In diesem Abschnitt werden die Regeln für *Football Mania* erklärt. Hier erfährst du, welche Anzeigen während des Spiels eingeblendet werden und welche Optionen dir während einer Spielpause zur Verfügung stehen.

Football Mania -Regeln

Übersicht

Football Mania ist zwar ein Fußballspiel, da es aber vor allem Spaß machen soll, haben wir uns nicht strikt an die offiziellen Fußballregeln gehalten. Die Teams bestehen aus jeweils sechs Spielern, Einwürfe und Freistöße sind nicht enthalten, da sie das Spiel nur unnötig verlangsamen würden.

Ball im Aus

Der Platz ist von einer Gummiwand umgeben. Die Spieler können zwar durch diese Gummiwand hindurchlaufen, du wirst jedoch bald feststellen, dass dies nicht gerade empfehlenswert ist. Der Ball prallt nämlich immer von der Wand ab und bleibt so auf dem Spielfeld. Das Spiel wird also nie unterbrochen, und die Action bleibt erhalten.

Unentschieden

Kommt es einmal zu einem Unentschieden, wird das Spiel mit einem Golden Goal oder, falls erforderlich, mit einem Elfmeterschießen entschieden.

Geht ein Spiel unentschieden aus, wird es verlängert. Der Ball wird in die Mitte des Platzes gelegt. Das Team, das zuerst ein Tor schießt, wird zum Sieger

erklärt. Bei längeren Spielen ist die 'Golden Goal-Zeit' länger als bei kürzeren Spielen.

Wird während der Verlängerung kein Tor geschossen, kommt es zu einem nervenaufreibenden Elfmeterschießen. Dabei darf jedes Team fünf mal auf das Tor schießen. Das Team, das die meisten Bälle im Tor versenkt, hat gewonnen. Erzielen beide Teams gleich viele Tore, müssen sie abwechselnd auf das Tor schießen. Das erste Team, das den Ball ins Tor kickt, hat gewonnen.

Ein Spiel verlieren

Im Einzelspielermodus Story stehen dir nach einem verlorenen Spiel vier Möglichkeiten zur Verfügung:

- Du kannst erneut gegen das Team antreten, gegen das du verloren hast.
- Du hast die Möglichkeit, gegen ein Team zu spielen, das du bereits zuvor besiegt hast.
- Du kannst das aktuelle Team bearbeiten (Informationen hierzu findest du im Abschnitt *Ein Team bearbeiten*).
- Du kannst den Modus verlassen und zum Hauptmenü zurückkehren, indem du Taste **2** drückst.

Spielbildschirm

Während des Spiels und der Spielpause werden auf dem Bildschirm verschiedene Anzeigen eingeblendet.

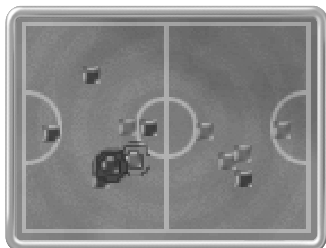


Tore und Zeit

Oben im Bildschirm werden die geschossenen Tore und die Zeit angezeigt. Das Aussehen der Zeit- und Tor-Anzeige hängt davon ab, welche LEGO® Umgebung du gewählt hast.



Scan-Anzeige



Die Scan-Anzeige ist eine Miniaturabbildung des Platzes. Du kannst dort die Positionen deiner Spieler ablesen. Sie befindet sich unten in der Mitte des Bildschirms. Die Umrisse dieser Anzeige sind identisch mit den Umrissen des Platzes.

Power-Up-Anzeige

Die Power-Ups werden links und rechts unten im Bildschirm angezeigt. Du kannst daran erkennen, über welche Power-Ups das Heim- bzw. das Gast-Team derzeit verfügt. Das Aussehen dieser Icons hängt davon ab, welche LEGO® Umgebung du gewählt hast.

Pause-Menü

Drücke während des Spiels auf die Start-Taste, um zum Pause-Menü zu gelangen.



ZURÜCK ZUM SPIEL	Setze das Spiel fort.
AUFSTELLUNG	Ändere die Aufstellung deines Teams. Du kannst jedoch nicht die Funktionen deiner Spieler tauschen (z.B. einen Torwart zum Stürmer machen oder umgekehrt). (Weitere Informationen hierzu findest du im Abschnitt *Aufstellung*.)
SOUND	Nimm Einstellungen an der Soundausgabe vor. (Weitere Informationen hierzu findest du im Abschnitt *Sound*.)

KAMERA	Ändere die Kameraeinstellung. (Weitere Informationen hierzu findest du im Abschnitt *Kamera*.)
SPIEL BEENDEN	Beende das Spiel und kehre zum Bildschirm Menü zurück.

Kamera

Wähle eine beliebige Kameraperspektive.

Name	Winkel	Distanz	Höhe
Seitenlinie	Seite	Mittel	Mittel
Himmel	Oben	Weit	Hoch
Nahkampf	Kopfende	Nah	Niedrig
Weitsicht	Seite	Weit	Mittel
TV	Isometrisch	Mittel	Mittel
Tor	Kopfende	Mittel	Mittel



WEITERE SPIELMODI

Die Einwohner von LEGOLAND® wissen, wie man sich prächtig amüsiert. Da sie Freizeit im Überfluss haben, kennen sie auch jede Menge Spiele. Deshalb ist *Football Mania* auch so abwechslungsreich! Zusätzlich zu dem bereits beschriebenen Schnellstart-Modus gibt es noch drei andere Modi in *Football Mania*: den Freundschaftsspiel-, den Story- und den LEGO® Pokal-Modus.

Freundschaftsspiel

In einem Freundschaftsspiel können ein bis vier Spieler antreten. Allerdings musst du vor Spielbeginn ein paar Einstellungen vornehmen:

1. Wähle Teams.

2. Entscheide dich für einen Platz.

3. Weise Controller zu.



Teamauswahl

Wähle mit dem Steuerkreuz Teams für das Spiel aus, auch wenn du gegen einen KI-Gegner spielst. Du kannst auch ein selbst erstelltes Team auswählen oder ein Team erstellen. Um ein eigenes Team zu erstellen oder zu ändern, musst du das Team markieren und die Taste **1** drücken. Wenn ein Team bereits besteht, kannst du entweder dieses Team auswählen oder bearbeiten. Wenn noch kein Team erstellt wurde, wirst du automatisch zum Bildschirm Ein Team erstellen weitergeleitet. (Weitere Informationen hierzu findest du im Abschnitt *Ein Team erstellen*.)



- Markierst du einen Team-Button, wird der jeweilige Teamname eingeblendet.

  Hinweis: Gewinnst du Spiele im Story-Modus (siehe hierzu den Abschnitt *Story-Modus*), werden neue Teams freigeschaltet. Diese Teams werden zu der Auswahlliste im Freundschaftsspiel-Modus hinzugefügt.

Die Team-Buttons sind in verschiedenen Farben gekennzeichnet. Nachfolgend erfährst du, was diese Farben zu bedeuten haben:

Farbe	Teams
Bronze	Teams aus dem Story-Modus, Herausforderung.
Silber	Teams aus dem Story-Modus, Die Verfolgung.
Gold	Teams aus dem Story-Modus, Die Jagd ins All.
Blau	Teams aus dem Story-Modus, Showdown im Weltraum.
Grün	Story-Modus-Team des Spielers.
Rot	Vom Spieler erstelltes Team.

- Drücke die Taste **1**, um ein Team zu wählen.
- Das erste von dir gewählte Team ist immer das Heim-Team, das zweite Team das Gegner-Team.
- Drücke die Taste **1**, um deine Wahl zu bestätigen.
- Drücke die Taste **2**, um die aktuelle Auswahl abzubrechen.

Platzauswahl



- Scrolle mit dem Steuerkreuz durch die Liste der verfügbaren Plätze. Im Bildschirm werden die verschiedenen Plätze angezeigt.
- Drücke die Taste **1**, um einen Platz auszuwählen und zum nächsten Bildschirm zu gelangen.

  Hinweis: Gewinnst du Spiele im Story-Modus (siehe hierzu den Abschnitt *Story-Modus*), werden zusätzliche Plätze freigeschaltet. Diese Plätze werden der Liste im Freundschaftsspiel-Modus hinzugefügt.

Controller-Zuweisung

Nun musst du dich noch entscheiden, mit welchem Team du spielen möchtest. Dies kannst du in diesem Bildschirm tun. In der Mitte des Bildschirms werden die verfügbaren Controller angezeigt. Drücke Steuerkreuz LINKS/RECHTS, um ein Team auszuwählen. In diesem Bildschirm kannst du auch die Aufstellung ändern, dies wird im nächsten Abschnitt ausführlich erläutert.

Aufstellung

1. Nachdem du im Bildschirm Controller-Zuweisung ein Team ausgewählt hast, musst du mit dem Steuerkreuz LINKS/RECHTS die Miniaturabbildung des Platzes markieren.
2. Drücke die Taste **1**, um zum Bildschirm Aufstellung zu gelangen. Hier stehen dir die Optionen DEFENSIVE, AUSGEGLICHEN und OFFENSIVE zur Verfügung. Im Bildschirm kannst du dir die verschiedenen Aufstellungen “in der Praxis” betrachten.
3. Nachdem du die Aufstellung ausgewählt hast, wähle mit Steuerkreuz UNTEN die Option BESTÄTIGEN und drücke dann die Taste **1**, um fortzufahren. Drücke die Taste **2**, um den Vorgang abzubrechen und zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren.
4. Bewege das Controller-Icon zurück zum Kreis der Teamauswahl und drücke die Taste **1**, um fortzufahren. Drücke die Taste **2**, um den Vorgang abzubrechen und zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren.

Story-Modus

Im ersten Spielabschnitt des Story-Modus nimmst du an der Qualifikation zur wichtigsten Veranstaltung in ganz LEGOLAND®, dem Wettstreit um den LEGO® Pokal teil. Bist du gut genug, gewinnst du den Qualifikationspokal. Doch dies ist nicht etwa das Ende des Story-Modus, genau genommen ist dies erst der Anfang! Nachdem der gemeine Brickster dir den Pokal geklaut hat, musst du dich auf eine Reise begeben, um dir den Pokal zurückzuholen. Diese Reise führt dich zu mysteriösen Inseln, verschneiten Tälern, mittelalterlichen Burgen und an andere aufregende Orte.

Spieleinstellungen im Story-Modus

Um den Story-Modus zu starten, musst du zunächst ein paar Einstellungen vornehmen:

1. Erstelle und bearbeite die Teams. (Weitere Informationen hierzu findest du in den Abschnitten *Ein Team erstellen* und *Ein Team bearbeiten*.)
2. Wähle einen Platz. (Weitere Informationen hierzu findest du im Abschnitt *Platzauswahl*.)
3. Weise die Controller zu. (Weitere Informationen hierzu findest du im Abschnitt *Controller-Zuweisung*.)

Ein Team erstellen

Nachdem du im Hauptmenü die Option STORY gewählt hast, erscheint der Bildschirm Ein Team erstellen. Hier kannst du ein Team, bestehend aus sechs Spielern, erstellen. Scrolle mit dem Steuerkreuz durch die Liste der verfügbaren Teams. Dieser Liste werden zusätzliche Teams hinzugefügt, wenn du Spiele im Story-Modus gewinnst.



- Drücke die Taste **1**, um ein Team zu markieren. Dir wird eine Auflistung aller Spieler dieses Teams angezeigt.

Mit dem Steuerkreuz kannst du durch die Spieler scrollen. Markierst du einen Spieler, werden seine Schnelligkeit, sein Schuss-Talent, seine Pass-Fähigkeit und sein Können als Angreifer und Torwart angezeigt.

Drücke die Taste **1**, um einen Spieler zu deinem Team hinzuzufügen. Wiederhole diesen Vorgang, bis dein Team komplett ist.

- Möchtest du einen Spieler aus dem Team entfernen, wähle den entsprechenden Spieler aus und drücke die Taste **1**.

Du wirst nun aufgefordert, dem Team einen Namen zu geben. Blättere mit dem Steuerkreuz durch die Buchstaben und wähle dann Buchstaben aus. Drücke die Taste **1**, sobald du fertig bist.

- Im Story-Modus erstellte Teams können auch im Skill-Modus verwandt werden. (Weitere Informationen findest du im Abschnitt *Skill-Modus.*)

Im Story-Modus kannst du zwischen den einzelnen Spielen den Aufbau deines Teams ändern, indem du Spieler gegen neue Spieler aus freigeschalteten Teams wechselst.

Ein Team bearbeiten

Du kannst ein ausgewähltes Team ändern, indem du im Hauptmenü die Option TEAM BEARBEITEN wählst. Der Bildschirm Ein Team bearbeiten ist genauso aufgebaut wie der Bildschirm zur Erstellung eines Teams. Folglich erfolgt die Bearbeitung eines Teams auf die gleiche Weise wie die Erstellung eines Teams. (Weitere Informationen hierzu findest du im Abschnitt *Ein Team erstellen*.)

Modus LEGO® Pokal

In vier Spielrunden wird entschieden, wer am Endspiel um den LEGO Pokal teilnehmen darf. In der ersten Runde treten acht Gruppen, bestehend aus jeweils vier Teams (insgesamt 32 Teams), an. Die einzelnen Teams der verschiedenen Gruppen spielen zunächst gegeneinander. Die besten zwei Teams aus jeder Gruppe kommen in die nächste Runde.

Ein Team, das in der zweiten Runde ein Spiel verliert, scheidet sofort aus. In der dritten Runde, auch Viertelfinale genannt, treten die Gewinner der zweiten Runde gegeneinander an. Am Halbfinale nehmen vier Teams teil, die letzte Runde wird zwischen den beiden Gewinnerteams der vierten Runde entschieden.

Der Bildschirm LEGO® Pokal-Tunier

Ein Team wählen

Im ersten Bildschirm des Modus LEGO® Pokal kannst du eine Nationalität für dein Team im Turnier wählen. Scrolle mit dem Steuerkreuz durch die Liste der verfügbaren Teams. Drücke Taste **1**, um ein Team auszuwählen.



Nachdem du ein Team ausgewählt hast, stehen dir die folgenden Optionen zur Verfügung:

NÄCHSTES SPIEL	Wähle diese Option, um zum Bildschirm Controller-Zuweisung zu gelangen. (Weitere Informationen hierzu findest du im Abschnitt *Controller-Zuweisung*.) Danach kannst du mit dem nächsten Spiel beginnen.
ERGEBNISSE ANSEHEN	Im Bildschirm Spielergebnisse kannst du den Punktestand für jedes Team ablesen. Im Punktesystem erhält der Sieger drei Punkte, der Verlierer geht leer aus. Bei einem Unentschieden wird immer eine Verlängerung (mit Golden Goal) und/oder Elfmeterschießen ausgetragen.

- Wähle mit dem Steuerkreuz ein einzelnes Team aus und drücke die Taste **1**, um dir das ausführliche Ergebnis dieses Teams anzeigen zu lassen.

Die oben erklärten Spieloptionen werden nach jedem Spiel eingeblendet.

- Das Spiel der LEGO® Pokal-Gruppen (Erste Runde) findet im Stadion Gruppenspiele statt. Das Viertel- und das Halbfinale sowie das Finale selbst werden in einzigartigen Stadien ausgetragen.

Qualifizierst du dich nicht für die nächste Runde, wirst du aus dem Wettkampf ausgeschlossen. Qualifizierst du dich jedoch, steht dir die Option NÄCHSTES SPIEL zur Verfügung.

Weitere Runden des LEGO® Pokals

Die Bildschirme Zweite Runde des LEGO® Pokals, Viertelfinale, Halbfinale und Finale sind alle ähnlich aufgebaut. Es wird angezeigt, welche Teams noch übrig sind und welche Spiele noch ausgetragen werden müssen.

Drückst du die Taste **1**, startest du das Spiel. Nach jedem Spiel kehrst du zu einem dieser Bildschirme zurück, um dir die Ergebnisse der Spiele anzusehen. Hast du dich für die nächste Runde qualifiziert, kannst du das Spiel nun fortsetzen.

Skill-Modus

Im Skill-Modus kannst du deine *Football Mania*-Fähigkeiten wie Passen, Dribbeln und Angreifen perfektionieren. Es gibt sechs verschiedene Trainingszonen in sechs verschiedenen LEGO Umgebungen, die nacheinander freigeschaltet werden. Nachdem du dich für eine Trainingszone entschieden hast, musst du einen Spieler und eine Controller-Konfiguration wählen. Danach kannst du mit dem Spiel beginnen.



1. Torkracher

Überprüfte Fähigkeit: Dribbeln

Umgebung: LEGO® City



Das Training findet auf einer Baustelle statt. Deine Aufgabe ist es, mit dem Ball durch die vielen Sicherheitstüren zu dribbeln. Du musst mit dem Ball immer durch die Türe dribbeln, die gerade rot aufleuchtet. Beeil dich, denn die Zeituhr tickt.

Hast du die erste Runde erfolgreich bestanden, wird es noch schwieriger. Runde für Runde erscheinen immer mehr Türen, die immer in einer anderen Reihenfolge aufblinken. Schaffst du alle Runden, wird ein Spieler mit besonderen Fähigkeiten freigeschaltet, den du dann in dein Team aufnehmen kannst. (Weitere Informationen hierzu findest du im Abschnitt *Spieler freischalten*.)

2. Canyon-Chaos

Überprüfte Fähigkeit: Schuss

Umgebung: Wüsten-Fort

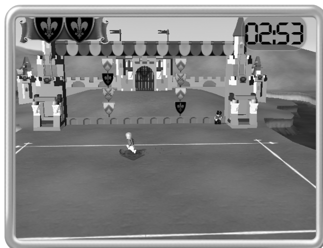


Du musst den Bau von Fort LEGOREDO verhindern, indem du mit dem Ball darauf schießt. Ziegelsteine fallen vom Himmel und formieren sich genau vor dir. Zwischen dir und dem Fort liegt ein Canyon, was die ganze Angelegenheit noch schwieriger macht. Versuche, den Bau des Forts so lange wie möglich zu verhindern, indem du es triffst und so viel Schaden wie möglich anrichtest. Schaffst du es, den Bau zu verhindern, wird ein Spieler mit besonderen Fähigkeiten freigeschaltet, den du dann in dein Team aufnehmen kannst. (Weitere Informationen hierzu findest du im Abschnitt *Spieler freischalten*.)

3. Dreh die Schilde

Überprüfte Fähigkeit: Passen

Umgebung: Turnierkampf-Arena



Überall stehen Stangen herum, auf denen Schilde befestigt sind. Jeder Schild hat ein anderes Muster bzw. eine andere Farbe. In der linken oberen Ecke des Bildschirms werden dir Schilde angezeigt, und genau diese Schilde musst du treffen. Triffst du einen Schild, wird der Ball zu dir zurückgeschleudert. Der Schild verschwindet, die Anzahl der Schilde sinkt. Hast du alle angezeigten Schilde getroffen, werden neue Schilde im Bildschirm angezeigt. Wenn du es schaffst, alle Schilde-Serien abzuschießen, wird ein neuer Spieler mit speziellen Fähigkeiten freigeschaltet. (Weitere Informationen hierzu findest du im Abschnitt *Spieler freischalten*.)

4. Verrückte Mumien

Überprüfte Fähigkeit: Angriff

Umgebung: Mumien-Grab



Mumien dribbeln mit Bällen/Bomben herum. Du musst sie angreifen und ihnen den Ball/die Bombe abnehmen, bevor sie deine Freunde am unteren Bildschirmrand erreichen. Ist dein Angriff erfolgreich, verliert die Mumie den Ball und verschwindet in einer Rauchwolke. Gib jedoch Acht, denn manche Mumien reagieren ganz sonderbar ...

Du musst verhindern, dass die Mumien das hintere Ende des Grabes erreichen. Schaffst du es nicht, kannst du dich auf einiges gefasst machen ... Bist du jedoch erfolgreich, wird ein Spieler mit besonderen Fähigkeiten freigeschaltet. (Weitere Informationen hierzu findest du im Abschnitt *Spieler freischalten*.)

5. Rette den Schatz

Überprüfte Fähigkeit: Defensive
Umgebung: Piraten-Docks



Vom oberen Bildschirmrand aus feuern Piraten Kanonenkugeln auf deine Goldschätze unten im Bildschirm. Du musst die Kanonenkugeln mit Kopfbällen, Volleys oder dem Körper abwehren, bevor das Gold beschädigt wird. Die Piraten verfügen über eine große Anzahl von Kanonen. Immer wenn die Piraten eine solche Kanone anzünden, beginnt der Beschuss. Schaffst du es, dein Hab und Gut zu schützen, wird ein Spieler mit speziellen Fähigkeiten freigeschaltet. (Weitere Informationen hierzu findest du im Abschnitt *Spieler freischalten*.)



6. Fix und Fertig

Überprüfte Fähigkeit: Alle Fähigkeiten

Umgebung: Eiswüste



Freddy Fit erteilt dir eine Menge Aufgaben. Innerhalb eines Zeitlimits musst du bestimmte Bewegungen ausführen, Power-ups korrekt verwenden, ein Tor schießen etc., und dies alles im Wettstreit gegen ein sehr leistungsstarkes Team. Bestehst du diesen "Härtetest" erfolgreich, wird ein Spieler mit speziellen Fähigkeiten freigeschaltet. (Weitere Informationen hierzu findest du im Abschnitt *Spieler freischalten*.)

Spieler freischalten

Schließt du eine Trainingszone erfolgreich ab, wird ein zusätzlicher Spieler freigeschaltet. Dieser Spieler ist dann im Bildschirm Einen Spieler erstellen verfügbar. (Weitere Informationen hierzu findest du im Abschnitt *Ein Team erstellen*.) Der freigeschaltete Spieler verfügt über die speziellen Fähigkeiten, die in der entsprechenden Trainingszone überprüft wurden. Der zusätzliche Spieler der z.B. in der Trainingszone Torkracher freigeschaltet wurde, ist ein wahrer Dribbel-König.

Level	**Freigeschalteter Spieler**	**Fähigkeit**
Torkracher	Steve Sixpence	Dribbeln/Geschwindigkeit
Canyon-Chaos	Shane Sharpshoot	Schuss
Dreh die Schilde	Sir Pinpoint	Passen
Verrückte Mumien	Eddie Elbow	Angriff
Rette den Schatz	Horatio Header	Kopfballstärke
Fix und Fertig	Reigel	Multitalent

MULTIPLAYER

Nur in einem Spiel gegen deine Freunde kannst du herausfinden, wer der beste Fußballer aller Zeiten ist. Im Multiplayer-Modus von *Football Mania* können bis zu vier (menschliche) Spieler an der rasanten Fußball-Action teilhaben.

Multiplayer-Freundschaftsmodus

Im Multiplayer-Freundschaftsmodus können Spieler gegeneinander auf einem Bildschirm antreten. Die Spieler können verschiedene Einstellungen vornehmen, es kann z.B. mit oder ohne Power-ups gespielt werden. Es stehen zwei verschiedene Spieltypen zur Verfügung:

Kopf-an-Kopf

Zwei Spieler-Kooperation

In diesem Multiplayer-Modus kannst du zwischen freigeschalteten Plätzen auswählen.

Multiplayer-Story-Modus

Du kannst zwei Controller miteinander verbinden, um den Story-Modus gemeinsam mit einem Freund zu bestreiten. Ihr spielt dann beide im gleichen Team gegen den Computer. Es können bis zu vier Spieler angeschlossen werden, dabei können jedoch immer nur zwei Spieler gleichzeitig gegen den Computer antreten.

Der Multiplayer-Story-Modus ist ein wenig anders aufgebaut als der Multiplayer-Freundschaftsmodus. Du kannst ein Team aus allen freigeschalteten Spielarten wählen. Zu Beginn eines jeden Spiels werden dann die Spieler zugewiesen.

Multiplayer LEGO® Pokal

Der Multiplayer LEGO® Pokal unterscheidet sich kaum vom Multiplayer-Freundschaftsmodus, er bietet jedoch zusätzlich ein Pokalspiel. Hier stehen dir zwei Spieltypen zur Verfügung:

Kopf-an-Kopf

Zwei Spieler-Kooperation



POWER-UPS

In diesem Abschnitt werden die verschiedenen Power-Ups erklärt. Du erfährst hier, wie diese Power-Ups aussehen und was sie bewirken.

Arten von Power-Ups



Ball stehlen Mit diesem Power-Up kannst du den Ball von seiner gegenwärtigen Position zu dem von dir gesteuerten Spieler teleportieren.



Speedmonster Dein Team wird viel schneller, wenn du dieses Power-Up verwendest.



Steuerung umkehren Die Steuerung deines Gegners wird völlig verdreht.



Raketenball Da wird der Ball zu einem richtigen Geschoss, das auf das gegnerische Tor zurast. Der Raketenball kann auf bis zu zwei Spieler auftreffen, bevor er explodiert und sich wieder in einen ganz normalen Ball verwandelt.



Bombenball Der Ball wird zu einer Zeitbombe. Ist die Zündschnur abgebrannt, macht es nur noch WUUUMMM! Alle Spieler, mit Ausnahme des Torwarts, in der Nähe werden zu Boden gerissen.



Muskelmann Dein Spieler wird für kurze Zeit unbesiegbar. Der Muskelmann wird wieder zum normalen Spieler, wenn er zwei mal angegriffen wurde (oder zwei mal mit einem Gegenspieler zusammengestoßen ist). Dieses Power-Up kann nicht auf einen anderen Spieler übertragen werden.



Her damit! Mit diesem Power-Up kannst du deinem Gegner die Power-Ups klauen.



Überraschung Bei diesem Power-Up musst du einfach abwarten was geschieht, da nämlich *alles* passieren kann. Wird ein Power-Up zufällig ausgewählt, musst du es noch durch Drücken der Taste **4** aktivieren.

Power-Ups sammeln

Power-Ups liegen auf dem Platz herum. Sie befinden sich in kleinen Glasbehältern. Lauf einfach über sie hinweg, um sie aufzuheben.

Power-Ups verwenden

Sammelst du ein Power-Up auf, wird es unten im Bildschirm angezeigt. Jedes Team kann immer nur ein Power-Up in Reserve haben. Möchtest du ein anderes Power-Up aufheben, musst du zunächst das vorher gesammelte Power-Up aktivieren.

- Drücke die Taste **4**, um ein Power-Up zu aktivieren.

Power-Ups im Multiplayer-Modus

Alle Spieler können Power-Ups aufsammeln. Sie werden dann im Power-Up-Inventar (unten im Bildschirm) des entsprechenden Teams angezeigt. Jeder Spieler kann jederzeit ein Power-Up verwenden, eine gute Teamarbeit ist also unbedingt erforderlich.



 MITWIRKENDE

Silicon Dreams Studio Limited

Concept Design: David Rutter, Mark James, Andy Hersee

Game Design: Football Mania Team

Very special thanks to: Andy Lee

Lead Programmer: Mark James

Programmers: Iain Hutchison, Ian Tomkins, Mark Newington, Bob Dawe, Garry Brady, Dave Malcolm, Roxby Hartley, Giles Park, Theodore Ntogiakos

PC Engine and Libraries: Leigh Davies, Jon Story

Console Engine and Libraries: Rod Mack, Andy Sage

Tools Programmers: Dave Malcolm, Tim Pynegar

Additional Programming: Andy Hersee, Adrian Cook, Martin Nicholas

Lead Artist: Dave Whitehead

Character Modelling: Nina-Simeone Drabwell, Jonathan O'Connor, Brian Hartley

3D Modelling and Backgrounds: Nina-Simeone Drabwell, Dave Whitehead, Brian Hartley, Mike Snowdon, Gav Cooper, Kevin Wicks, Shane Mitchell, Jonathan O'Connor

Thanks to: Michael Leslie

Character Animation: Jonathan O'Connor, Alex Montagnani, Ian Lovell, Simon Hodgkiss

Producer: David Rutter

Associate Producer: John Jennings

Testing: Troy Lonergan

Music and Sound Effects: John Hancock, Stafford Bawler

Managing Director: Gavin Cheshire

Technical Manager: Andy Hersee

Art Manager: Nina-Simeone Drabwell

PR Manager: Dene Landucci

Technical Support: Martin Smith, Jason Sheldon

Special thanks to: Geoff Brown, Darren Drabwell, Linda Richardson, Katie Cromwell, Victoria Stacey, Linda Clarke, Carole O'Neill, Helena Giles, and All at Silicon Dreams Studio and Kaboom Studios

LEGO®

Global Vice President of Software: Tom Stone

Director of Production: David Ratcliffe

Senior Producer: Darren Potter

Producer: Dan Llewellyn

Associate Producer: Lawrence Doyle

Director of Software Operations: Kevin Turner
Project Manager: Geoff Smith
Technical Director: Ian Johnson
Software Analyst: Warren Leigh
Global Brand Director: Sean Ratcliffe
Marketing Manager: Sara Marshall
Head of Business Affairs: Clive Illenden
Business Affairs Executive: Staci Kalama
Market Research Manager: Tim Price
Thanks to: Everyone in LEGO® Software for their feedback and support

Electronic Arts Redwood Shores

Production

Executive Producer: Dave Ross
Associate Producer: Michael Ress
Int'l Production Director: Atsuko Matsumoto
Int'l Production Specialist: Jonathan Silverman
Senior Product Manager: Steve Perkins
Product Manager: Anne Kain
Public Relations: Nyla Comisso, Tim McDowd
Package Project Management: Scott Gillette
Studio Operations: Paulette Doudell, Steve Sammonds, Rosalie Vivanco
Mastering: Michael Deir, Chris Espiritu, Kima Hayuk, Michael Yasko
Documentation Writer: Kevin Lamb, Lambo Creative
Documentation Editor: Dan Davis
Customer Quality Control: Simon Steel, Dave Knudson, Darryl Jenkins, Andrew Young, Tony Alexander, Anthony Barbagallo, Ben Smith, Russell Medeiros
Configuration Testing: Dave Koerner, Dave Caron, Mark Gonzales, Angelo Bayan
Testing Manager: Kurt Hsu
Project Supervisor: Ludon Lee
Testing Lead: Justin Mcleod
Assistant Lead: Andrew Cook
Testers: Michael Cribbin, David Higuchi, Charles Paw, Jason Ng, Isa Abdul-Aziz, Zach Mumbach, Stewart Graff
Special Thanks: Edwin Caparaz, Kathy Frazier, Frank Pape, Tom Frisina, Harald Seeley, Scott Evans, Josh Hendren, Paul Armatta, Ken Balthaser, Jamil Dawsari, Matt Mcknight, Jeff Hasson, Celeste Murillo, Evelyn Walker

Electronic Arts Europe

European Localisation Project Manager: Isabelle Martin

Localisation Managers: Sweden – Rebecca Persson; Italy – Micaela Belluzzo; Germany – Michaela Bartelt; France – Christine Jean; Spain – Luis Pines

Localisation Coordinators: Sweden – Mia Opancar; Germany – Britta Haimüller, Bettina Bachon; UK – Rebecca Gordon; Spain – Jose Luis Rovira

Translators: Sweden – Magnus Jildestad; Italy – Project Synthesis; Germany – Britta Haimüller, Angela Hufschmidt; France – Nathalie Duret; UK – Gerry Mcginley; Spain – Enrique Sanchez-Real

Language Testing: Sweden – Jesper Broström; Italy – Project Synthesis; Germany – Bernd Niemietz; France – Lionel Berrodier; Spain – Antonio Yago, Jose Ramon Sagarna; UK – Dave Fielding

European CQC Operations Manager: Linda Walker

European CQC Test Manager: Jean-Yves Duret

European CQC Test Supervisor: David Fielding

European CQC Test Leads: Andrew Chung, Paul Richards, Ben Jackson

European CQC Test Team: James Bolton, Dean Choudhuri-Bennett, Paul Davies, Luke Didd, Fritz Ehlers, Oliver Hampton, Tony Hopkins, Andrea Iori, Elisabeth Johnsson, Jamie Keen, Ramon Alvarez-Mella Gary Napper, Tuire Ollila, Ian Smithers, Steffen Thjell-Moller, Iain Willows

European CQC Platform Manager: James Featherstone

European CQC Platform Specialists: Ashley Powell, James Arup, James Norton, Tim Wileman

Production Manager: Jenny Whittle

Account Executive: Silvia Byrne

Creative Account Manager: Candice Westman

Documentation Layout and Translation Coordination: Paul Ryan

Web Localisation Coordination: Ai-Lich Nguyen

Materials Coordination: Emma Ward

Studio Ops: Anne Miller, Phil Jones

European Marketing Manager: Susann Oelschlegel

European Marketing Assistant: Christian Sponziello

Brauchst du technische Unterstützung?

Informationen findest du in der beiliegenden Referenzkarte.

Lizenzbedingungen

Das vorliegende Handbuch sowie die darin beschriebene Software einschließlich ihrer Verpackung sind urheberrechtlich geschützt. Alle Urheber- und Leistungsschutzrechte vorbehalten. Electronic Arts behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Verbesserungen und Änderungen an der hier beschriebenen Software vorzunehmen.

Gestattete Nutzung

Die Software darf nur durch den autorisierten Handel verkauft werden. Durch den Erwerb dieser Original-Software bist du berechtigt, die Vertragssoftware für die ausschließlich private Nutzung in jedem kompatiblen Computer einzusetzen, vorausgesetzt, dass sie jeweils nur in einem Computer eingesetzt wird und du im Besitz einer Original-Dokumentation sowie der dazugehörigen Original-Software bist. Im übrigen finden hinsichtlich der Nutzungsrechte die unabdingbaren Bestimmungen des Urheberrechtsgesetzes ergänzende Anwendung.

Unzulässige Nutzung

Jede andere Nutzung der Vertragssoftware oder der Dokumentation, insbesondere die unautorisierte Vermietung, öffentliche Vorführung oder sonstige Darbietung (z.B. in Schulen oder Universitäten), die Vervielfältigung, Mehrfachinstallation oder Überspielung und jeder Vorgang, durch den die Vertragssoftware oder Teile davon der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird (insbesondere über das Internet oder andere Online-Systeme), ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung von Electronic Arts untersagt. Ohne schriftliche Genehmigung von Electronic Arts bist du ferner nicht berechtigt, Dritten eine Lizenz an der Software zu erteilen oder die Software in nicht ausdrücklich gestatteter Weise Dritten zur Verfügung zu stellen, die Software oder Dokumentation zu ändern, zu modifizieren oder anzupassen (dieses Verbot gilt unter anderem auch für das Übersetzen, Abwandeln und Weiterverwenden des Produkts in Teilen). Die Bestimmungen des Urheberrechts finden auch hier ergänzende Anwendung. Die Dekompilierung der Software ist ausdrücklich untersagt. Jede Beschädigung, Veränderung oder Nachdruck des Titels oder Teilen davon ist als Urkundenfälschung strafbar. Zuwiderhandlungen werden zivil- und strafrechtlich verfolgt. Ferner ist die Erstellung von Sicherungskopien der gesamten Software oder Teilen davon, auch zum rein privaten Gebrauch, nicht gestattet.

Garantie

Electronic Arts übernimmt für die von ihr vertriebenen Produkte eine Garantie von 24 Monaten ab Kaufdatum (Kassenbon).

Innerhalb der Garantiezeit beseitigt Electronic Arts unentgeltlich Mängel des Produktes die auf Material- oder Herstellungsfehler beruhen, durch Reparatur oder Umtausch.

Als Garantienachweis gilt der Kaufbeleg. Ohne diesen Nachweis kann ein Austausch oder eine Reparatur nicht kostenlos erfolgen.

Im Garantiefall geben Sie bitte den vollständigen Datenträger in der Originalverpackung mit dem Kassenbon und unter Angabe des Mangels an ihren Händler.

Der Garantiefall ist ausgeschlossen, wenn der Fehler des Datenträgers offensichtlich auf unsachgemäße Behandlung des Datenträgers durch den Benutzer oder Dritte zurückzuführen ist.

Nach der Garantie

Electronic Arts gewährt nach Ablauf der Gewährleistungsfrist eine beschränkte Garantie von weiteren 12 Monaten auf das Produkt. Sollte das Produkt innerhalb dieses Zeitraums einen Mangel oder Fehler aufweisen, so wird Electronic Arts gegen Zahlung einer Bearbeitungsgebühr von 10 € für PC- (15 € im Falle einer Doppel-CD), 15 € für PSX- und PS2- bzw. 35 € für N 64- sowie 25 € für GameBoy Advance- und GameBoy Color-und 15 € für XBox- und GameCube-Produkte den defekten Teil des Produktes nachbessern oder das Produkt nach eigenem Ermessen umtauschen, sofern das Produkt noch erhältlich ist.

In diesem Fall ist das Originalprodukt, eine detaillierte Beschreibung des Defekts, der Kaufnachweis (Quittung) sowie ggf. einen Euroscheck über 10 €, 15 €, 25 € bzw. 35 € an:

Electronic Arts GmbH, Customer Service, Triforum Cologne,
Innere Kanalstr. 15, D-50823 Köln

zu senden.

Gleichzeitig benötigen wir für eine schnelle Bearbeitung Namen, Anschrift sowie die Telefonnummer, unter der du tagsüber zu erreichen bist.



Hotline

Unser Kundendienst steht werktags von 13.00 bis 17.00 Uhr unter folgenden Telefonnummern zu Verfügung:

Für Deutschland:	0190/77 66 33 (1,07 €/min)
Für die Schweiz:	0900/55 40 20 (2 SFr/min) Nicht möglich ist die Anwahl aus der Schweiz mit einem Handy, von einer Telefonzelle oder von der Nebenstelle einer Telefonanlage aus, bei der diese Servicenummern gesperrt sind.
Für Österreich:	+49/221-975829555

In Deutschland kann zusätzlich unsere Hint-Line 0190/78 79 06 (1,07 €/min) oder 0190/90 00 30 (1,07 €/min) (nur Black & White) in Anspruch genommen werden, wenn Spieletipps benötigt werden.

Jugendliche unter 18 Jahren dürfen nur mit Erlaubnis ihrer Eltern anrufen.